



FIFA INTERNATIONAL SOCCER



OCEAN EUROPE LTD.



The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE.
Used under license by Electronic Arts.
EA SPORTS, the EA SPORTS logo, StadiumSound
and If It's In The Game, It's In The Game are trademarks of Electronic Arts.
All rights reserved. Authorised Electronic Arts Licensee.

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Die Entwickler von FIFA International Soccer möchten außerdem ihren Dank gegenüber allen Familien und Freunden von FIFA-International-Soccer-Arbeitsamitgliedern zum Ausdruck bringen, deren Geduld und Verständnis entscheidend auf die Entwicklung des Spieles eingewirkt hat, und so von unschätzbarem Wert für die Produktion war.



The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE.
Used under license by Electronic Arts.
EA SPORTS, the EA SPORTS logo,
StadiumSound and If It's In The Game,
It's In The Game are trademarks of
Electronic Arts. All rights reserved.
Authorised Electronic Arts Licensee.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.




DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PART.

VORBEREITUNG

1. Schalten Sie den Netzschalter Ihres Super Nintendo Entertainment System™ AUS.
ACHTUNG: Versuchen Sie niemals ein Spielmodul in das Gerät ein- oder auszuführen, wenn der Strom EINGeschaltet ist.
2. Versichern Sie sich, daß ein Joypad im Joypad-Anschluß Nr. 1 des Super NES™ eingesteckt ist.
Wenn Sie gegen einen Freund spielen möchten, stecken Sie das andere Joypad in den Joypad-Anschluß Nr. 2.
3. Legen Sie das Spielmodul in den dafür vorgesehenen Schlitz im Super NES™ ein. Drücken Sie , um das Spielmodul darin zu befestigen.
4. Schalten Sie den Netzschalter EIN.
Das EA SPORTS-Logo wird erscheinen. Wenn Sie es nicht sehen, beginnen Sie noch einmal bei Schritt 1.

SUPER MULTITAP

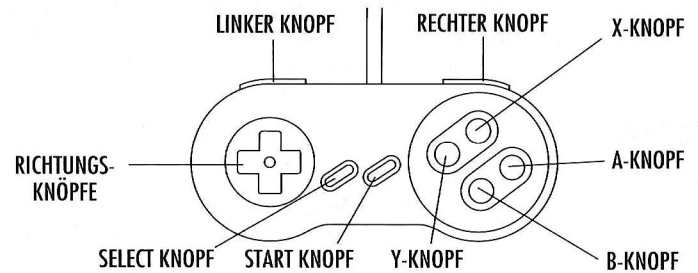
Das sogenannte Super Multitap erlaubt es Ihnen, mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig gegeneinander oder als Teamkameraden zu spielen.
Stecken Sie einfach den Adapter in den Joypad-Anschluß Nr. 2 des Super NES, und Sie sind bereit loszulegen. Sie benötigen nur noch die jeweilige Anzahl an Joypads!

 **BEMERKUNG:** Das Super Multitap ist nicht für den Gebrauch mit dem Super NES Super Scope oder der Super NES Mouse bestimmt.

INHALTSVERZEICHNIS

Zusammenfassung der Tastenbelegung	1	Auf dem Spielfeld	21
Einführung: Eine Fußballwelt	4	Der Anstoß	21
Vorbereitungen für das Spiel mit mehreren Spielern	5	Kontrollieren der Spieler	21
Teams	5	Energieleiste	22
Spielmodifikationen	6	Spielunterbrechung	22
Spieloptionen	7	Spielunterbrechung-Bildschirm	22
Ändern der Spieloptionen	7	Zurück zum Spiel	23
Optionsbeschreibungen	7	Unmittelbare Zeitlupe	23
Trainingsspiele	9	Spieler Verfolgen	24
Auswahl der Teams	9	Team-Bericht	24
Turnierspiele	10	Teamstrategie	24
Auswahl der Turnierteams	10	Teamformation	24
Gruppenaufteilung	11	Auswechslungen	25
Turnierbeginn	11	Spielstatistiken	25
Play-offs	11	Torschützenliste	25
Auswahl der Play-off-Teams	11	Verwarnungsliste	25
Play-off-Baum	12	Ball-aus	25
Ligaspiele	12	Regelverstöße	28
Auswahl der Ligateams	13	Abseits	28
Ligatablelle	13	Freistöße	28
Alten Spielstand laden	13	Strafstoße	29
Eingabe eines Paßwortes	14	Halten eines Strafstoßes	29
Spielerauswahl	14	Schießen eines Strafstoßes	29
Kontrollbelegungen	14	Verwarnungen	30
Kontrollmethoden	15	Erzielen von Toren	30
Spielbeginn	15	Halbzeit	30
Formwerte	15	Spielende / Abschließender Bericht	31
Teamformwerte	15	Credits	32
Spielerformwerte	16		
Vor dem Spiel	16		
Spielstart	16		
Kontrollbelegungen	16		
Optionen	16		
Team-Bericht	17		
Teamstrategie	17		
Teamformation	18		
Startaufstellung	19		
Spiel verlassen	20		

ZUSAMMENFASSUNG DER TASTENBELEGUNG



ANSTOß

A, B, X oder Y Schuß

SPIEL OHNE BALL

Y Hineingrätschen oder köpfen (abhängig von der Position des Balles)
 B Umschalten zum Spieler, der am nächsten zum Ball ist
 A Laufbeschleunigung (und Ellbogen-Check, wenn man sich in der Nähe des Gegners befindet)
 X Schulterstoß

SPIEL MIT DEM BALL

Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um den Spieler mit dem Ball in diese Richtung laufen zu lassen.

Y Lob / Chip
 B Paß
 A Schuß
 X Doppelpaß

L oder R Kontrolle nach Ballkontakt

A und Richtungstaste in entgegengesetzter Richtung zur Laufrichtung
 Auf dem Absatz kehrtmachen

BALL IN DER LUFT

A, B, X, oder Y	Köpfen (falls der Ball auf Schulterhöhe ist) Volleyschuß (in die Richtung, in die der Spieler blickt) Angeschnittener oder Halbvollschuß (in die entgegengesetzte Richtung, von der Richtung, in die der Spieler blickt)
-----------------	---

TORHÜTER

SPIEL MIT DEM BALL

X	Ball ins Spielgeschehen werfen / Ball ins Spielgeschehen kicken (abhängig davon, ob die anderen Spieler in unmittelbarer Nähe laufen) (Siehe auch in der Sektion 'Torhüter mit Ball' für weitere Informationen)
Y	Ball ins Spielgeschehen werfen (Kurzer Wurf)
A oder B	Ball ins Spielgeschehen lobben
L oder R	Zielkasten aufrufen


SPIEL OHNE BALL

L und R	Spielkontrolle zum Torhüter wechseln; aber nur wenn kein Anderer ihn schon kontrolliert. Dies funktioniert nur, wenn die manuelle Torhüter-Option aktiviert ist.
---------	--

TORSCHU, ECKSTO, EINWURF

A, X oder Y	Schuß
B	Einwurf
L oder R	Kamera einschalten

Bewegen Sie die Kamera mit den Richtungstasten für Torschüsse (Kamerabewegungen werden automatisch bei Eckstößen und Einwüfen durchgeführt)

 **Randbemerkung:** Während sich Ihr aktiver Spieler über den Platz bewegt, schwenkt die Kamera automatisch mit und zeigt diesen in der Mitte des Fensters. Dies zeigt Einwüfe, Eck- und Freistöße präziser in der Wiederholung.

STRAFSTO

A oder X	Schuß
B	Spieler wechseln
L oder R	den fliegenden Ball kontrollieren (also nach der Schußberührung)

FREISTO

A	Schuß
B	Paß
X	Flanken und loslaufen
Y	Lob

UNMITTELBARE ZEITLUPE

B	Weiter mit normaler Geschwindigkeit
A	Schneller Fortlauf
Y	Schneller Rücklauf
X	Bild-für-Bild-Zeitlupe
L oder R	Entgegengesetzte Kameraperspektive

EINFÜHRUNG: EINE FUßBALLWELT

Von den Slums in Sao Paulo bis in die Vororte von Stuttgart kann man sie entdecken: fußballspielende Kinder. Haufen abgelegter Kleidungsstücke als Torpfosten, eine Blechdose oder ein Tennisball anstelle des genähten Lederballes. Zumindest in dieser Ebene ist das Spiel universal. Man benötigt keine teure Ausrüstung oder verschwenderische Ausstattung, um sein Herz an den Fußballverband zu verlieren. Es ist einfach nur der Wunsch zu spielen selbst. Es ist nicht zu leugnen, daß aus diesem jugendlichen Gedränge aus fliegenden Füßen und rudern den Armen der nächste Pele oder Maradona, Charlton oder Cruyff hervorgehen wird.

So gut wie jede Nation auf Erden konkurriert im Fußball nun auf internationaler Ebene. Und Fußball ist weit und breit der beliebteste, meist gespielte und meist zugeschautete Sport. Dies war im Jahre 1904, als die Fédération Internationale de Football Association (Internationaler Fußballverband, FIFA) gegründet wurde, noch nicht der Fall. Die sieben Gründerväter der FIFA waren alle Europäer: Belgien, Dänemark, Frankreich, Niederlande, Spanien, Schweden und die Schweiz. Es dauerte weitere zwei Jahre bis die Briten weise genug waren, sich diesem Verband endlich anzuschließen, obwohl sie die erste Fußballiga der Welt gegründet hatten.

In den Jahren seit den Anfängen der FIFA konnte ein Boom an Interessenten und Mitgliedschaften verfolgt werden. Die Vielfalt der Mannschaften reflektierend, die nun auf internationaler Ebene miteinander konkurrierten, beinhaltet FIFA International Soccer die genauen Teamaufstellungen und Spielerattribute von dreißig Nationalmannschaften aus aller Welt. Kamerun platzte in die Weltelite mit begeisternden Darbietungen bei der Weltmeisterschaft in Italien im Jahr 1990 und so reflektiert FIFA International Soccer das Aufbegehren der afrikanischen Teams als mächtige, neue Fußballnationen. Mannschaften aus dem Mittleren und Fernen Osten konkurrieren mit Nationalmannschaften aus den früheren Fußball-Hochburgen in Europa und Südamerika. Sie können die Fähigkeiten von Hong Kong oder Australien im Kampf gegen jede der etwas renommierten Fußballnationen wie die Niederlande, Deutschland oder Brasilien erproben. Sie sind alle hier dabei, in der Fußballsimulation, die das Spiel phantastisch zum Leben erweckt wie es nur ein EA SPORTS™-Titel kann.

VORBEREITUNGEN FÜR DAS SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN

Bis zu fünf Freunde können sich für ein Spiel EA Sports FIFA International Soccer zusammenfinden. Sie brauchen nur den Super Multitap Adapter und für jeden Spieler ein eigenes Joypad.

- Stecken Sie ein Joypad in den Joypad-Anschluß Nr. 1 ein, und stecken Sie den Super Multitap Adapter in den Joypad-Anschluß Nr. 2 vorn an Ihrem Super NES fest.
- Drücken Sie den kleinen schwarzen Knopf auf der Vorderseite des Super Multitap Adapter, der mit **Select 2P** \longleftrightarrow **3-5P** markiert ist, nach links auf die 3-5P-Position.
- Spieler 1 benutzt das Joypad, das im Joypad-Anschluß Nr. 1 steckt. Die Spieler 2 bis 5 benutzen die Joypads, die am Super Multitap Adapter angeschlossen sind.

TEAMS

Die dreißig Nationalmannschaften in EA Sports FIFA International Soccer sind: Argentinien, Australien, Belgien, Bolivien, Brasilien, Bulgarien, Kamerun, Kanada, Kolumbien, England, Frankreich, Deutschland, Griechenland, Italien, Japan, Mexiko, Marokko, Niederlande, Nigeria, Norwegen, Irland, Rumänien, Rußland, Saudi Arabien, Schottland, Süd-Korea, Spanien, Schweden, Schweiz und die USA

SPIELMODIFIKATIONEN



Sobald das Spiel beginnt, erscheint der Spielmodifikationsbildschirm. Wählen Sie Ihre Spieloptionen und die Spielbegegnungsart, die Sie spielen wollen, in diesem Bildschirm aus.

1. Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um Trainings-, Turnier-, Liga- oder Play-off-Spiele auszuwählen, einen alten Spielstand zu laden oder die Optionen aufzurufen.
2. Drücken Sie **START**, um eine Option auszuwählen.
Trainingspiel: Ein einmaliges Spiel zwischen zwei Teams Ihrer Wahl. Dies ist auch der sogenannte Nichtantrittsmodus.

Turnier: Wählen Sie ein bis acht Teams aus, um ein Turnier zu absolvieren. Die Teams mit den besten Turnierplatzierungen kommen ins Play-off, um letztendlich die Turnier-Meisterschaft auszuspieren.

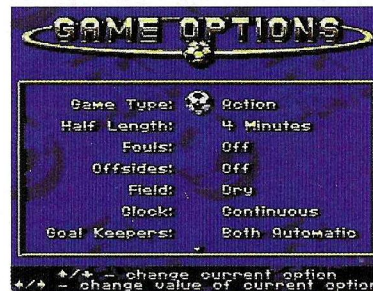
Play-off-Spiele: Wählen Sie bis zu acht Teams für die Play-off-Spiele aus. So kommen Sie direkt zur Play-off-Ausspielung, ohne vorher ein Turnier absolviert haben zu müssen.

Liga: Wählen Sie bis zu acht Teams aus, um gegeneinander eine Ligameisterschaft auszuspieren.

Optionen: Setzen Sie die Spielbedingungen, wie z. B. Spielzeit, Spielart, Platzzustand usw., fest. (Siehe auch die Spieloptionen, die hier direkt im Anschluß folgen.)

Spielstand laden: Kehren Sie zu einem gespeicherten Play-off-, Turnier- oder Liga-Spielstand zurück.

SPIELOPTIONEN ÄNDERN DER SPIELOPTIONEN



Einige der Optionen können nur im Spielvorbereitungsbildschirm verändert werden, bevor die Trainings-, Liga-, Turnier- oder Play-off-Spiele begonnen haben.

1. Um die Spieloptionen vom Spielmodifikationsbildschirm auszuwählen, drücken Sie die Richtungstasten nach **links/rechts**, um die Spieloptionen auszuwählen und drücken **START**. Der Spieloptionsbildschirm erscheint.
2. Um eine Option auszuwählen, drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um den aufleuchtenden Ball daneben zu bewegen. Drücken Sie nun die Richtungstasten nach **links/rechts**, um eine Spieloption zu wechseln.
3. Um den Spieloptionsbildschirm zu verlassen, drücken Sie **START**; um alle Spieloptionen zur ursprünglichen Position zurückzubringen, drücken Sie **SELECT**.

OPTIONSBESCHREIBUNGEN

Spielart: Action oder Simulation. In einem Action-Spiel ermüdet der Spieler nicht mit fortlaufender Zeit, so daß seine Schußkraft und -genauigkeit nicht beeinträchtigt werden. Action ist die Normaleinstellung. Ein Simulationsspiel stellt den Effekt zunehmender Ermüdung eines Spielers beim Passen und Schießen dar.

Halbzeitlänge: (In Minuten) 2, 4, 6, 8, 10, 20 oder 45. Diese Option kann nur im Spielvorbereitungsbildschirm geändert werden.


Fouls: Ein (Fouls werden bestraft) oder Aus (Fouls werden nicht geahndet).

Abseits: Ein (die Abseitsregel ist aktiviert) oder Aus (die Abseitsregel wird außer acht gelassen). Siehe auch das Kapitel Abseits für die Erläuterung dieser Regel. Abseits kann nur vom Spielvorbereitungsbildschirm aus- oder eingeschaltet werden.

Platzzustand: Trocken, Feucht, Verregnet oder Heiß. Das Wetter beeinflusst den Zustand des Platzes, welcher wiederum die Bewegungsrichtung des Balles auf dem Feld und die Höhe des Aufspringens beeinträchtigt. Als grobe Regel könnte man sagen: je trockener der Platz, desto schneller bewegt sich der Ball über den Boden, und desto höher springt er auch vom Boden auf. Diese Option kann nur im Spielvorbereitungsbildschirm geändert werden.

Feldtyp: Natürlich oder Künstlich. Diese Option kann nur im Spielvorbereitungsbildschirm geändert werden.

Uhr: Fortlaufend oder Im-Spiel. Im fortlaufenden Modus läuft die Zeit auch weiter, wenn der Ball aus dem Spiel ist. Dennoch addiert der Schiedsrichter geschundene Zeit bei Freistößen oder Einwürfen dazu, um dem absichtlichen Schinden von Zeit durch die Spieler vorzubeugen. Im Im-Spiel-Modus wird die Zeit angehalten, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Diese Option kann nur im Spielvorbereitungsbildschirm geändert werden.

 **Randbemerkung:** Die Uhr läuft erst nach dem Anstoß.

Torhüter: Beide Automatisch, Beide Manuell, Team 1 Manuell, Team 2 Manuell. Mit manuell gespielten Torhütern können Sie den Torhüter selbst kontrollieren. Dies kann recht schwierig sein, wenn Sie mit dem Spiel noch nicht allzu vertraut sind. Deshalb ist es eine gute Idee, Beide Automatisch zu benutzen, bis Sie FIFA International Soccer besser beherrschen.

Sound: Stereo oder Mono.

Musik: Ein (Musik spielt) oder Aus (keine Musik).

Soundeffekte: Ein (Soundeffekte wie der dumpfe Schlag beim Schießen, das Stöhnen und Grunzen der Spieler usw.) oder Aus (Keine Soundeffekte).

Energieleiste: Ein oder Aus. Die Energieleiste zeigt die Kraft eines Schusses oder Wurfs an. Lesen Sie die Energieleiste-Sektion für mehr Informationen darüber.

TRAININGSSPIELE

Trainingsspiele sind einmalige Freundschaftsspiele zwischen zwei internationalen Teams außerhalb von Liga- oder Turnierausscheidungen.

AUSWAHL DER TEAMS



1. Die Flagge von Team 1 ist im Auswahlkasten auf der linken Seite, sobald der Teamauswahl-Bildschirm erscheint. Das vorgegebene Team 1 ist die USA. Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um ein anderes Team aus der Liste von dreißig Nationalmannschaften zu wählen. Alle Teamformwerte werden unten auf dem Bildschirm aufgelistet, wenn der Name und die Flagge des Teams erscheinen (Lesen Sie das Kapitel Teamformwerte für mehr Informationen darüber).
2. Wenn Sie Team 1 ausgewählt haben, drücken Sie die Richtungstaste rechts, um Team 2 anzuwählen. Wählen Sie Team 2 auf die gleiche Art und Weise aus wie Sie es bei Team 1 getan haben. Das vorgegebene Team 2 ist Deutschland. Wieder werden die Teamformwerte auf dem unteren Teil des Bildschirms erscheinen, wenn der Name und die Flagge des Teams im Auswahlkasten erscheinen.
3. Wenn Sie die Teams, die Sie spielen wollen, ausgewählt haben, drücken Sie **START**, um den Spielerauswahl-Bildschirm aufzurufen.

TURNIERSPIELE

Turniere bestehen aus sechs Gruppen (A bis F) mit jeweils vier Teams. Nachdem alle Teams einer Gruppe dreimal gegeneinander gespielt haben, kommen sechzehn Teams - die beiden ersten Teams jeder Gruppe und die vier verbleibenden Teams mit den besten Punkt- und Torverhältnissen - in den Play-off-Baum (siehe Play-offs). Wie auch Trainings- und Ligaspielen können Turnierspiele unentschieden enden, außer man befindet sich bereits in der Play-off-Runde; Play-off-Spiele gehen in die Spielverlängerung bis eins der beiden Teams gewinnt.

AUSWAHL DER TURNIERTEAMS



1. Wenn der Auswahl-Bildschirm erscheint, erscheint der Name von Team 1 im gelb aufblinkenden Kasten auf der rechten Seite des Bildschirm und die Teamformwerte auf der linken Seite des Bildschirms. Das voreingestellte Team 1 ist die USA. Drücken Sie die Richtungstasten nach **links** / **rechts**, um andere Teams und deren Formwerte zu sehen.
2. Wenn Sie ein weiteres Team in das Turnier einfügen wollen, drücken Sie **B**. (Wenn Sie damit zufrieden sind, Das Turnier nur mit einem kontrollierten Team zu spielen, drücken Sie **START**.) Team 2 erscheint direkt unter Team 1. Drücken Sie wieder die Richtungstasten nach **links** / **rechts**, um das Team zu wechseln.
3. Um noch mehr Teams auszuwählen, drücken Sie erneut **B**. Um ein Team wieder aus der Auswahl herauszunehmen, wählen Sie an und drücken Sie **X**. Sie können bis zu acht Teams in einem Turnier kontrollieren. Ihre Mannschaften werden auf dem Bildschirm von 1 bis 8 durchnummeriert. Achten Sie darauf, daß alle Spiele der Teams, die Sie ausgewählt haben, bis zu Ende gespielt werden müssen.

GRUPPENAUFTEILUNG

Nachdem Sie Ihre Turnierteams ausgewählt haben, erscheint der Gruppeneinteilungsbildschirm. Die Teams, die Sie ausgewählt haben, werden nun per Losverfahren in die sechs Gruppen, A bis F, platziert.

- Wenn Sie alle Gruppeneinteilungen zu sehen wünschen, drücken Sie die Richtungstasten nach **oben unten**, wenn der Gruppeneinteilungsbildschirm erscheint. Die Rahmen blinken um den beiden Teams, die daraufhin aufeinander treffen.

TURNIERBEGINN

1. Um ein Turnier zu beginnen, drücken Sie **START**. Der Scout-Bericht für das folgende Spiel erscheint, welcher die beiden Teamformwerte miteinander vergleicht.
2. Vom Scout-Bericht aus können Sie durch Drücken der **START**-Taste zum Spielerauswahl-Bildschirm wechseln (Lesen Sie hierzu die Spielerauswahl-Sektion für mehr Informationen).
3. Vom Spielerauswahl-Bildschirm können Sie durch Drücken der **START**-Taste das nächste Spiel beginnen.

PLAY-OFFS

Play-offs sind das K.O.-Verfahren eines Turniers: wenn ein Team verliert, ist es ausgeschieden. Im Turniermodus kommen die Play-offs am Ende des Turniers; aber im Play-off-Modus können Sie das Turnier überspringen und direkt die Play-offs starten.

AUSWAHL DER PLAY-OFF-TEAMS

- Die Auswahl der Play-off-Teams ist derselbe Vorgang wie bei der Auswahl der Turnierteams; lesen Sie die Sektion Auswahl der Turnierteams für mehr Informationen.

PLAY-OFF-BAUM



Wenn Sie Ihr(e) Play-off-Team(s) ausgewählt haben, oder nachdem Sie Turnier bis zu den Play-offs durchgespielt haben, erscheint der Play-off-Baum. Play-offs werden in vier Runden ausgespielt; Teams, die in einer Runde gewonnen haben, steigen in die nächste Runde ein. Ihre Mannschaften werden zufällig in die erste Play-off-Runde verteilt. Wenn Sie nur den Play-off-Modus spielen, sind Ihre Teams von 1 bis 8 durchnummeriert; wenn Sie die Play-offs im Anschluß eines Turniers spielen, sind die Teams durchnummeriert wie sie es zu Beginn des Turniers waren.

- Um den vollständigen Play-off-Baum zu sehen, drücken Sie einfach die Richtungstasten nach **links/rechts**. Die Rahmen um die beiden Teams, die zuerst aufeinander treffen, blinken auf.
- Um den Play-off-Baum wieder zu verlassen und zum Scout-Bericht zu kommen, müssen Sie **START** drücken.

LIGASPIELE

Eine Liga ist eine Gruppe von acht Teams. Die Teams in einer Liga spielen jeweils zweimal gegeneinander, um den Ligachampion zu bestimmen. Die Meisterschaft wird auf der Basis von Punktgewinnen entschieden; durch Siege (jeder zwei Punkte wert) und Unentschieden (jedes ein Punkt wert). Für Niederlagen gibt es selbstverständlich keinen Punktgewinn. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt am Ende die Meisterschaft.

AUSWAHL DER LIGATEAMS

1. Im Teamauswahl-Bildschirm drücken Sie die Richtungstasten nach **links/rechts**, um die Liste der dreißig internationalen Teams abzurufen; die Nationalflaggen und Formwerte jedes Teams erscheinen auf der linken Seite des Bildschirms.
2. Wenn das Team, das Sie auswählen wollen, erscheint, drücken Sie **B**, um das Team in Ihrer Liga einzugliedern. Um ein Spiel zu löschen, drücken Sie **X**. Um weitere Teams hinzuzufügen, drücken Sie weiterhin **B**.
3. Wenn Sie alle Ihre Teams, die Sie spielen möchten, ausgewählt haben, drücken Sie **START**, um zum Ligatabellenbildschirm zu kommen (lesen Sie hierzu das Kapitel über Ligatabelle für mehr Informationen). Drücken Sie **START** ein weiteres Mal, um den Scout-Bericht aufzurufen, der alle Formwerte beider Teams aufzeigt.
4. Vom Scout-Bericht aus müssen Sie **START** drücken, um zum Spielerauswahl-Bildschirm zu kommen (lesen Sie hierzu das Kapitel Spielerauswahl für weitere Informationen).
5. Vom Spielerauswahl-Bildschirm aus müssen Sie wiederum **START** drücken, um zum Vor-dem-Spiel-Bildschirm zu kommen.

Die Teams, die Sie ausgewählt haben, werden mit 1 bis 8 durchnummeriert. Wenn Sie weniger als acht Teams ausgewählt haben, werden die verbleibenden Ligaplätze mit zufällig ausgewählten Teams aufgefüllt; diese Teams sind dann nicht nummeriert. Sie können nur Spiele absolvieren, in denen nummerierte Teams spielen.

LIGATABELLE

Der Ligatabellenbildschirm erscheint vor dem ersten Ligaspiel und zwischen den Begegnungen. Er zeigt die gegenwärtigen Ligapositionen, die Anzahl der gewonnenen, verlorenen und unentschiedenen Spiele, sowie die Anzahl der bisher erreichten Punkte. Die Rahmen um den beiden Teams, die als nächstes gegeneinander spielen, blinken auf.

ALTEN SPIELSTAND LADEN

Sie können eine Liga, ein Play-off oder ein Turnier speichern, um es später an dieser Stelle weiterzuspielen, wenn Sie das korrekte Paßwort eingeben, das am Ende auf dem Spielbildschirm erscheint (lesen Sie hierzu auch das Kapitel Spielende für mehr Informationen).

EINGABE EINES PAßWORTES

1. Wenn der Paßwort-Bildschirm auftaucht, wird an der ersten freien Stelle des Paßwortes ein Fenster geöffnet. Wählen Sie das erste Zeichen des Paßwortes durch Bewegungen der Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um durch die Zeichen unten auf dem Bildschirm zu wechseln. Das Zeichen im Auswahlfenster bewegt sich beim Bewegen durch die Zeichen unten auf dem Bildschirm.
2. Wenn das korrekte Zeichen an der ersten Stelle des Paßwortes erscheint, drücken Sie **B**. Das Auswahlfenster wird dann automatisch zum nächsten Feld des Paßwortes wechseln.
3. Wenn Sie ein falsches Zeichen eingegeben haben, müssen Sie **A** drücken, um es zu löschen und **X**, um wieder ein Feld zurückzuspringen. Drücken Sie **B**, um die Auswahl von neuem zu beginnen und folgen Sie Schritt 1 dieser Beschreibung, um das richtige Zeichen einzugeben.
4. Wenn Sie das vollständige Paßwort eingegeben haben, drücken Sie **START**, um zum Spielerauswahl-Bildschirm zurückzukehren.
5. Um den Paßwort-Bildschirm zu verlassen, ohne ein Paßwort eingegeben zu haben, müssen Sie **SELECT** drücken.

SPIELERAUSWAHL

Hier können Sie entscheiden, wer welches Team kontrolliert und spielt, oder ob ein Team von einem oder mehreren Spielern kontrolliert wird, und welche Tastenbelegung die Spieler auf dem Fußballfeld beeinflussen.

KONTROLLBELEGUNGEN

Joypad Nr. 1 gehört immer zu Team 1 auf dem Kontrollbildschirm und wird durch das Joypad-Symbol unter Team 1 repräsentiert. Wenn zwei oder mehr Joypads an das Super NES angeschlossen sind, erscheint für jedes dieser Joypads ein Joypad-Symbol in der Mitte des Bildschirms. Das Symbol für Joypad 2 steht ganz oben dieser Auflistung und das Symbol für Joypad 5 ganz unten.

- Drücken Sie alle Richtungstasten nach **links/rechts**, um Ihr Joypad-Symbol neben ein Team zu bewegen. Wenn ein Joypad-Symbol in der Mitte des Bildschirms bleibt, ist es zu Beginn des Spiels inaktiv. Wenn kein Joypad-Symbol den Teams zugewiesen wird, übernimmt der Computer beide Teams während des

Spiels. Dennoch können Joypads an ein anderes Team oder auf neutrale Position während des Spiels geschaltet werden.

- Wenn Sie erst einmal alle Kontrollbelegungen entschieden haben, drücken Sie **START**, um zum Vor-dem-Spiel-Bildschirm zu wechseln, oder drücken Sie **B**, um die Kontrollmethoden zu ändern.

KONTROLLMETHODEN

Die einzigartigen Perspektiven von FIFA International Soccer gibt Ihnen eine TV-artige Blickqualität auf das Spielfeld. Um diesen Blickwinkel auf das Spielgeschehen kompensieren zu können, möchten Sie eventuell die Tastenbelegung Ihres Joypads verändern.

Die voreingestellte Position des Kontrollsymbols ist angewinkelt; das bedeutet, daß Sie die Diagonalen Ihrer Richtungstasten benutzen müssen, um die Spieler geradeaus über das Spielfeld laufen zu lassen.

1. Um zwischen den beiden Positionen zu wechseln, müssen Sie **B** drücken.
2. Wenn Sie den Pfeil wechseln und er daraufhin senkrecht nach oben zeigt, drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um einen Spieler in geraden Linien um den Platz laufen zu lassen.
3. Wenn Sie mit der Tastenbelegung zufrieden sind, drücken Sie **START**, um zum Vor-dem-Spiel-Bildschirm zu wechseln.

SPIELBEGINN

- Vom Scout-Bericht aus können Sie durch Drücken der START-Taste das Spiel beginnen.

FORMWERTE

TEAMFORMWERTE

Teamformwerte erscheinen am unteren Rand des Teamauswahl-Bildschirms. Jedes Formlevel wird durch einen Goldbarren repräsentiert. Je länger der Goldbarren für eine gegebene Kategorie ist, desto größer ist der Formwert des Teams während des Spiels unter diesem Aspekt. Die sechs Fähigkeiten sind Schießen, Rennen, Passen, Verteidigen, Tacklen und Torhüten. Außerdem gibt es eine alles umfassende Gesamtwertung.

SPIELERFORMWERTE

Die Fähigkeiten der Spieler werden auf einer Skala von 0 bis 99 in vierzehn verschiedenen Kategorien auf dem Auswechslungsbildschirm (siehe Auswechslungen) bewertet. Die bewerteten Attribute sind: Gesamtkönnen, Schnelligkeit, Reaktionsvermögen, Ballgefühl, Schußkraft, Schußgenauigkeit, Hineinrutschen, Beweglichkeit, Grätschen, Köpfen, Ausdauer, Passen und Aggression.

VOR-DEM-SPIEL-BILDSCHIRM

Der Vor-dem-Spiel-Bildschirm erscheint, bevor ein Spiel beginnt. Von diesem Bildschirm aus können Sie Ihre Teamstrategie, -Formation, Startlinie und andere Optionen auswählen.

- Um Ihr Team zusammenzustellen, müssen Sie die Richtungstasten nach **oben/unten** drücken, um das Fußballsymbol durch die Liste der Optionen zu bewegen; wenn der Ball neben der Option erscheint, die Sie auswählen möchten, drücken Sie **A, B, X** oder **Y**.
- Um direkt das Spielfeld zu betreten, und mit den voreingestellten Optionen zu spielen, drücken Sie die **START**-Taste.

SPIELSTART

Benutzen Sie diese Option, um das Spiel zu beginnen.

KONTROLLBELEGUNGEN

Benutzen Sie diese Option, damit Sie die Tastenbelegung und Kontrollmethoden, die Sie zu einem früheren Zeitpunkt ausgewählt haben, ändern können (lesen Sie hierzu Kontrollbelegungen und Kontrollmethoden, um mehr Informationen zu erhalten). Des weiteren können Sie auch ändern, welches Team Sie während des Spiels kontrollieren möchten.

OPTIONEN

Benutzen Sie diese Option, um Spieleinstellungen, die Sie zu einem früheren Zeitpunkt gewählt haben, zu ändern (lesen Sie hierzu das Kapitel Spieloptionen für mehr Informationen).

TEAM-BERICHT

Benutzen Sie diese Option, um die Spielervorgaben der eingesetzten Spieler zu ändern.

- Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um Verteidigung, Mittelfeld oder Sturm auszuwählen.
- Drücken Sie die Richtungstasten nach **links/rechts**, um die Länge des Pfeiles auf dem Spielfeld zu bestimmen. Der Mittelfeldpfeil kann in jede Richtung, entweder zurück in die Verteidigung oder nach vorne in den Sturm, ragen.

Je weiter Ihre Verteidiger mit nach vorne gehen, desto öfter werde Sie sich in der Verteidigung unterbesetzt wiederfinden, wenn der Gegner einen Konterangriff startet.

Wenn Sie die Mittelfeldspieler in der Mitte des Spielfeldes verbleiben lassen, ist es für diese schwierig mit Verteidigern und Stürmern zusammenzuarbeiten; aber wenn Sie sie zu weit auseinander platzieren, werden sie möglicherweise leichter überrannt.

Der Teil des Feldes, der mit Ihren offensiven Spielern bestückt ist, ist von einer Menge Dinge Ihrer gewählten Strategie abhängig (siehe auch: Teamstrategie); wenn Sie Lange Bälle spielen, ist es richtig, die Stürmer gut postiert in der gegnerischen Hälfte stehen zu lassen. Wählen Sie aber Verteidigung und schon müssen sie hinten freilaufen.

- Wenn Sie den Team-Bericht beendet haben, drücken Sie **START**, um zum Vor-dem-Spiel-Bildschirm zurückzukehren.

TEAMSTRATEGIE

Benutzen Sie diese Option, um die Spielstrategie Ihres Teams auszuwählen

- Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um die verfügbaren Strategien durchzusehen. Die Diagramme auf dem Spielfeld wechseln, um jede Strategie separat zu illustrieren.

Automatisch: Der Computer wählt automatisch eine Strategie für Sie aus, und wechselt diese, wenn es erforderlich ist.

Lange Bälle: Aus der Verteidigung wird der Ball nach vorne gedroschen, wo Stürmer und Mittelfeldspieler losrennen, um an ihn heranzukommen. Oft als Route 1 bezeichnet ist diese Strategie einfach, direkt und funktioniert am besten, wenn Sie große

sturmorientierte Mittelfeldspieler haben, die gut köpfen können. Fußballpuristen, jedoch, würden sagen, daß diese Strategie die Finessen von gutem Paßspiel vermissen läßt.

Den Laden dichtmachen: Spieler, die hinter dem Ball gelassen werden, um den Gegner allein durch das Auftreten in großer Anzahl auszuspülen. Wählen Sie dies, wenn Sie vom Gegner einen regelrechten Dauersturm erwarten, oder in den letzten Spielzügen eines Matches, wenn Sie eine knappe Führung verteidigen wollen.

Angriff: Eine offene Strategie, die entwickelt wurde, um die Anzahl der Torschüsse zu maximieren.; mit nach vorn kommenden Verteidigern und Mittelfeldspielern, die die Stürmer unterstützen.

Verteidigung: Eine dichte Strategie, die Ihre Mittelfeldspieler in und um Ihre eigene Spielhälfte agieren läßt, um eine weitere Verteidigungsbarriere zu formieren.

Sturm aus allen Löchern: Jeder stößt nach vorne in die gegnerische Hälfte, während der Verhinderung von Toren nur ein kleiner Gedanke gewährt wird. Benutzen Sie diese Strategie, wenn die Zeit abläuft, und eine Niederlage ansonsten unabwendbar wäre.

- Um eine Strategie auszuwählen, drücken Sie **START**, wenn es aufleuchtet. Sie kehren zum Vor-dem-Spiel-Bildschirm zurück.

TEAMFORMATION

Benutzen Sie diese Option, um die Positionen Ihrer Spieler auf dem Feld einzustellen. Die gelben Punkte auf dem Feld markieren die Positionen der Spieler. Achten Sie darauf, daß verschiedene Teams auch verschiedene voreingestellte Formationen besitzen.

- Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um durch die verfügbaren Formationen zu wechseln. Diagramme auf dem Feld illustrieren jede Formation.

3-5-2: Das gut bemannte Mittelfeld versucht Kontrolle über den Ball zu erlangen, bevor die Verteidigung angegriffen wird, und gibt die Bälle nach vorn weiter.

4-4-2: Eine gut ausbalancierte wie auch absolut gewöhnliche Formation; solide in der Verteidigung und im Mittelfeld, aber eine gute Verständigung zwischen den beiden Mittelstürmern voraussetzend, wenn Tore zu erzielen sind.

Libero: Ein Extra-Mann spielt hinten in einer festen defensiven Position. Er spielt die letzte Linie der Verteidigung, wenn die Männer vor ihm ausgespielt wurden, aber er kann auch nach vorne ins Mittelfeld vorstoßen und den Ball nach vorne abgeben.

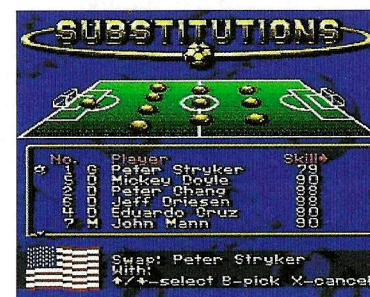
4-2-4: Auch ein wachsames Auge für das Mittelfeld wird von den vier Stürmern

erwartet, daß sie jeden Fehler der gegnerischen Verteidigung sehen und ausnutzen. Insbesondere sehr effektiv in Verbindung mit Angriffsstrategien.

4-3-3: Eine weitere gut ausbalancierte Formation; diese gehört zur offensiveren Variante von 4-4-2. Dennoch ist das Mittelfeld hierbei aufgeweckter zu spielen.

- Um eine Formation auszuwählen, wenn der aufleuchtende Ball danebensteht, muß nur **START** gedrückt werden. Der Vor-dem-Spiel-Bildschirm oder der Pause-Bildschirm erscheint wieder.


STARTAUFSTELLUNG



Benutzen Sie diese Option, um Ihre Aufstellung vorzunehmen. Vergessen Sie nicht, daß im Simulationsmodus die Anzahl der Ersatzspieler auf zwei begrenzt ist. Im Action-Modus sind unbegrenzt viele Auswechslungen erlaubt. Die Spielerpositionen werden hier durch Buchstaben gekennzeichnet: F = Sturm, G = Torhüter, D = Verteidiger, M = Mittelfeldspieler. Achten Sie auch darauf, daß ein Torhüter nur durch einen Torhüter ersetzt werden kann.

1. Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um den aufleuchtenden Ball durch die Mannschaftsaufstellung zu bewegen. Wenn der aufleuchtende Ball neben einem Spieler ist, erscheint der Name im Auswechslungsfenster am unteren Rand des Bildschirms, und seine Spielposition auf dem Spielfeld blinkt auf. Wenn der Name des Spielers, den Sie aus dem Spiel nehmen wollen im Auswechslungsfenster erscheint, Drücken Sie **B**, um ihn auszuwählen.

2. Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um den aufleuchtenden Ball neben den Spieler, den Sie in das Spiel einwechseln wollen, zu bewegen. Drücken Sie die Richtungstasten nach **links/rechts**, um seine Formwerte zu prüfen, damit Sie sicher sein können, daß er die Attribute besitzt, die Sie jetzt brauchen (lesen Sie hierzu Formwerte für weitere Informationen). Der Name dieses Spielers erscheint nun neben dem Namen des anderen Spielers im Auswechslungsfenster.
3. Um einen Auswechslungsspieler ins Spiel zu schicken, müssen Sie **B** drücken, wenn der aufleuchtende Ball neben seinem Namen erscheint; eine 'Tausch'-Meldung unterrichtet Sie davon, daß die Auswechslung durchgeführt wurde.
4. Um eine Auswechslung rückgängig zu machen bzw. diese abzubrechen und einen anderen Spieler auszuwählen, drücken Sie einfach **X**.
5. Um den Auswechslungsbildschirm zu verlassen, drücken Sie **START**.

 **Randbemerkung:** Wenn ein Spieler nach einem bösen Foul vom Platz geschickt wird, benutzen Sie den Auswechslungsbildschirm, um die verbleibenden Spieler umzupostieren und die klaffende Lücke, die der Spieler hinterlassen hat, auszugleichen.

SPIEL VERLASSEN

Wenn Sie Spiel verlassen anwählen, werden Sie gebeten Ihre Wahl mit JA oder NEIN zu bestätigen. Ja bringt Sie zurück zum Spielvorbereitungsbildschirm; Ihr gegenwärtiges Spiel und alle Spielkonfigurationsänderungen werden gelöscht und sind verloren; NEIN bringt Sie zurück zum Spielkonfigurationsbildschirm.

1. Um Ja oder NEIN auszuwählen, drücken Sie die Richtungstasten nach **links/rechts**, um den aufleuchtenden Ball neben Ihrer Antwort zu plazieren.
2. Um Ihre Auswahl zu bestätigen, drücken Sie **START, A, B, X** oder **Y**.

AUF DEM SPIELFELD

Wenn Sie mit Ihrer Teamkonfiguration zufrieden sind, drücken Sie **START** und das Spiel geht erst richtig los - auf dem Spielfeld.

DER ANSTOß

- Um einen Anstoß durchzuführen und das Spiel zu beginnen, oder um nach einem Tor oder nach der Halbzeitpause weiterzuspielen, drücken Sie **A** oder **B**. Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um die Paßrichtung festzulegen.

 **Randbemerkung:** Verteidigende Spieler dürfen den Mittelkreis nicht betreten bis der Anstoß erfolgt ist.

KONTROLLIEREN DER SPIELER

Sie können die Spieler auf dem Feld kontrollieren, die mit farbigen Sternen markiert sind: der Spieler, der durch Joypad 1 kontrolliert wird, ist durch einen roten Stern gekennzeichnet; der Spieler von Joypad 2 durch einen blauen Stern, der Spieler von Joypad 3 ist gelb, der Spieler von Joypad 4 ist violett und der von Joypad 5 schwarz.

Der Stern erscheint nur als Kontur, wenn der Spieler nicht in Ballbesitz ist. Der Stern ist weiß ausgefüllt in der Mitte, wenn der Spieler in Ballbesitz ist.

Wenn der kontrollierte Spieler nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, erscheint ein Pfeil und deutet in seine Richtung. Die Pfeile sind ebenfalls wie die Kontrollsterne farbig gekennzeichnet: Spieler 1 = rot, Spieler 2 = blau, Spieler 3 = gelb, Spieler 4 = violett und Spieler 5 = schwarz.

- Um zwischen den Spielern hin- und herzuschalten drücken Sie einfach **B**. Der Stern bewegt sich dann zu Ihrem Spieler, der sich dem Ball am nächsten befindet.
- Um die Bewegungsrichtung eines aufleuchtenden Spielers zu beeinflussen drücken Sie einfach die Kontrolltasten in die Richtung, in die der Spieler laufen soll.

Schauen Sie auch in der Zusammenfassung der Tastenbelegung nach, um mehr Informationen für das Bewegen der Spielfiguren zu erhalten.

ENERGIELEISTE

Es ist wichtig, daß Sie kontrollieren können, wieviel Kraft beim Bewegen und Schießen des Balles eingesetzt wird. Im Allgemeinen kann man sagen, daß je mehr Kraft für einen Torschuß angewandt wird, desto weniger genau wird die Flugbahn des Balles sein. Um ein Maß für das Lobben, Schießen, Einwerfen oder Ecke Schießen zu erhalten, müssen Sie nur den Ausschlag auf der Energieleiste ablesen. Auch der Torhüter kann so durch Konsultieren der Energieleiste entscheiden, wie hart geschossen wurde, und wie hart er an den Ball gehen muß.

Die Energieleiste erscheint, wenn ein kontrollierter Spieler einen Ball schießt oder wirft. Die Energieleiste erscheint nicht für Computerkontrollierte Spielfiguren.

- Um die Schuß- bzw. Wurfkraft aufzubauen, wenn einer Ihrer Spieler in Ballbesitz ist, drücken und halten Sie einfach die Taste B. Die Energieleiste wird dann von links nach rechts aufgebaut. Die gelbe Einheit zeigt die Mindestkraft an, die eingesetzt werden sollte, die orangefarbene Einheit liegt in der Mitte und das rote Stück der Energieleiste kennzeichnet den höchsten Grad der Kraft an.

SPIELUNTERBRECHUNG

- Um das Spiel an einer beliebigen Stelle im Match zu unterbrechen müssen Sie **START** drücken.

Wenn das Spiel unterbrochen ist, erscheint der Spielunterbrechung-Bildschirm. Von diesem Bildschirm aus können Sie die Spielkontrollen, Optionen, Teamaufstellung und -bericht, Teamstrategie und Teamformation ändern, sowie Auswechslungen vornehmen. Außerdem können Sie hier Spielstatistiken, Torschützen- und Verwarnungslisten aufrufen und das Spiel beenden. (Lesen Sie hierzu auch das Kapitel Spielkonfigurationsbildschirm für mehr Informationen über diese Optionen.)

SPIELUNTERBRECHUNG-BILDSCHIRM

Der Spielunterbrechung-Bildschirm verhält sich ähnlich wie der Vor-dem-Spiel-Bildschirm und Sie können ihn nutzen, um viele derselben Optionen zu ändern.

- Um eine Option vom Spielunterbrechung-Bildschirm auszuwählen, drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten**, um so auch den sich drehenden Fußball neben die Option, die Sie auszuwählen wünschen, zu bewegen, und drücken Sie dann **A**.
- Um vom Spielkonfigurationsbildschirm zum Spielfeld zurückzukehren, benutzen Sie die Zurück-zum-Spiel-Option oder pressen **START**.

ZURÜCK ZUM SPIEL

Zurück-zum-Spiel bringt Sie zurück zum gegenwärtigen Match; und zwar an die Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde; alle Konfigurationsänderungen, die Sie seit der Spielunterbrechung durchgeführt haben, treten nun nach Rückkehr zum Spiel in Effekt.

- Sie können auch durch Drücken der **START**-Taste zum Spielfeld zurückkehren.

UNMITTELBARE ZEITLUPE



Wiederholt die vorangegangenen zehn Sekunden des Spieles in einer Vielzahl von Geschwindigkeiten und Perspektiven - vorwärts, rückwärts oder eingefroren. Wenn Sie Unmittelbare Zeitlupe auswählen, erscheint ein Kontrollsymbol auf dem Bildschirm. Die Kontrollknöpfe beeinflussen die Wiederholungsfunktionen wie folgt:

- Um die Aktion zurückzuspulen, drücken und halten Sie **Y**. Lassen Sie **Y** los, um das Rückspulen zu beenden.
- Um die Wiederholung zu irgendeinem Zeitpunkt ein Bild weiter zu schalten, drücken Sie **X**. Um die Wiederholung in Zeitlupe abspielen zu lassen, drücken und halten Sie **X**.

- Um die Aktion mit normaler Geschwindigkeit zu wiederholen, drücken Sie **B**. Die Wiederholung wird nun solange gezeigt, bis Sie wieder **B** drücken oder sie abgeschlossen ist.
- Für einen schnellen Vorlauf drücken und halten Sie **A**.
- Um die Kameraperspektive zu ändern, drücken Sie **L** oder **R**.

Die Unmittelbare Zeitlupe hat den Ball immer im Mittelpunkt, außer Sie benutzen Spieler Verfolgen.

SPIELER VERFOLGEN

Die Option Spieler Verfolgen setzt die Kamera auf einen bestimmten Spieler fest. Sie können jeden Spieler eines der beiden Teams während der gesamten Wiederholung verfolgen lassen; oder Sie lassen verschiedene Spieler nacheinander per Kamera verfolgen. Sie können den Spieler, der verfolgt werden soll nur auswählen, wenn das Bild der Wiederholung eingefroren ist.

- Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um den gelben Zielkasten in die Nähe eines Spielers zu setzen, den Sie verfolgen lassen wollen. Wenn die gelbe Markierung neben dem Spieler erscheint, ist die Kamera auf ihn eingestellt.

TEAM-BERICHT

Der gleiche Bildschirm wie in der Team-Bericht-Option im Vor-dem-Spiel-Bildschirm. Lesen Sie das Kapitel Team-Bericht, um mehr Informationen darüber zu erhalten.

TEAMSTRATEGIE

Der gleiche Bildschirm wie in der Teamstrategie-Option im Vor-dem-Spiel-Bildschirm. Lesen Sie das Kapitel Teamstrategie, um mehr Informationen darüber zu erhalten.

TEAMFORMATION

Der gleiche Bildschirm wie in der Teamformation-Option im Vor-dem-Spiel-Bildschirm. Lesen Sie das Kapitel Teamformation, um mehr Informationen darüber zu erhalten.

AUSWECHSLUNGEN

Der gleiche Bildschirm wie in der Startaufstellung-Option im Vor-dem-Spiel-Bildschirm. Lesen Sie das Kapitel Startaufstellung, um mehr Informationen darüber zu erhalten.

SPIELSTATISTIKEN

Die Spielstatistiken im gleichnamigen Bildschirm geben eine bis zur gegenwärtigen Minute gültigen Zusammenfassung der Statistiken für beide Teams: Tore, Torschüsse, Gehaltene Schüsse, Eckstöße, Angriffszeit, Mittelfeldzeit und Verteidigungszeit sowie Fouls.

TORSCHÜTZENLISTE

Der Bildschirm mit der Torschützenliste listet alle Spieler auf, die ein oder mehrere Tore geschossen haben; sowie deren zugehöriges Team und die Spielminute, in der das Tor fiel.

VERWARNUNGLISTE


Der Bildschirm mit der Verwarnungsliste listet alle Spieler auf, deren Fehlverhalten mit einer roten oder gelben Karte geahndet wurde; auch hier werden zugehöriges Team und die Spielminute, in der das Foul stattfand, aufgelistet.

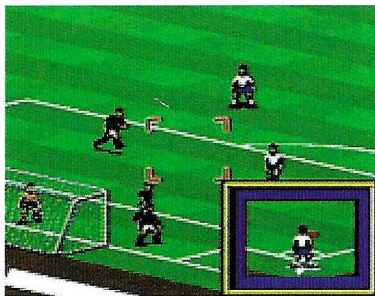
BALL-AUS

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er vollständig über die Tor- oder Seitenauslinie bewegt wurde. Der Schiedsrichter zeigt dies durch ein Pfeifsignal an. Es gibt drei verschiedene Arten den Ball wieder zurück ins Spiel zu bringen:

Abstöße: Wenn ein angreifender Spieler am Tor vorbeischießt und keiner der Verteidiger den Ball auf seinem Weg über die Torauslinie berührt, wird der Ball automatisch auf den Eckpunkt des Torraums plaziert (welche Seite hängt davon ab, auf welcher Seite der Ball herausflog oder -rollte) und der Torhüter muß den Ball aus dem Sechzehnmeterraum heraus nach vorne schießen.

- Um den Abstoß durchzuführen, schießen Sie den Ball nach vorne ohne ihn in Besitz zu nehmen - drücken Sie **A** oder **B**.
- Oder, um ihn selbst auszuführen, drücken Sie **L** oder **R**, um den Zielkasten aufzurufen. Drücken Sie nun die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um den Zielkasten dorthin zu plazieren, wohin Sie den Ball schießen wollen. Dann drücken Sie **A** oder **B**, um ihn zu schießen.

 **Randbemerkung:** Ein Abstoß muß mindestens bis zum Rand des Sechzehnmeterraums geschossen werden. Kein anderer Spieler darf im Sechzehnmeterraum stehen bis der Abstoß durchgeführt ist.



Eckstöße: Wenn der Schiedsrichter bemerkt, daß der letzte Spieler, der den Ball, der über die Torauslinie aus dem Spiel geschossen wurde, ein Spieler der verteidigenden Mannschaft war, wird die angreifende Mannschaft mit einem Eckstoß belohnt. Ein Eckstoß wird aus dem Viertelkreis, der um die Eckfahne herum markiert ist, ausgeführt (von welcher Seite aus der Eckstoß ausgeführt wird, hängt auch hier davon ab, auf welcher Seite der Ball über die Torauslinie ging). Der Spieler, der den Eckstoß ausführt, wird automatisch bestimmt.

- Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um den roten Zielkasten dorthin zu plazieren, wohin Sie den Ball schießen wollen, und drücken Sie **A** oder **B**, um den Ball in den Sechzehnmeterraum zu schießen.

Einwürfe: Dort auf der Seitenauslinie ausgeführt, wo der Ball aus dem Spiel flag oder rollte. Ein Einwurf wird von einem Spieler der Mannschaft ausgeführt, die den Ball nicht


ins Ball-aus befördert hat. Der Spieler, der den Einwurf ausführt, wird automatisch bestimmt.

- Um den Zielkasten an die Stelle des Spielfeldes zu bewegen, wohin Sie den Ball hinwerfen wollen, drücken Sie einfach die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts** und drücken dann **A** oder **B**, um den Ball zu werfen.



Geretteter Ball: Wenn ein Angriff zusammengebrochen ist und der Ball sicher in den Händen des Torhüters liegt, spricht man von einem Geretteten Ball. Auch wenn der Torhüter Computerkontrolliert ist, nimmt der Spieler, der das Team des Torhüters kontrolliert, sofort Einfluß auf den Torhüter und muß den Ball zurück ins Spiel bringen, indem er den Ball entweder ins Spielgeschehen wirft oder schießt.

- **Um zu werfen oder schießen:** Drücken Sie **X** und die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um den Ball zu steuern.
- **Um mit Hilfe des Zielkastens zu werfen oder schießen:** Drücken Sie **L** oder **R**, um den Zielkasten aufzurufen. Drücken Sie die Richtungstasten nach **oben/unten/links/rechts**, um den Zielkasten zu positionieren und drücken Sie dann **X**.

 **Randbemerkung:** Es ist dem Torhüter nicht erlaubt, mehr als fünf Schritte zu tun bis er den Ball aus seinen Händen läßt.


REGELVERSTÖßE

ABSEITS

Die Abseitsregel wurde entwickelt, um zu verhindern, daß Stürmer nur noch vor dem Tor "herumhängen", in der Hoffnung, den Ball zugespielt zu bekommen, während die eigene Verteidigung das Spiel aufbaut. Es wurde festgelegt, daß mindestens zwei verteidigende Spieler (einschließlich des Torhüters) zwischen einem Angreifer und dem Tor sein müssen, wenn der Ball zum Angreifer in die gegnerische Hälfte gespielt wird. Dies ist nur der Fall, wenn der angreifende Spieler die Möglichkeit hat, ins Spiel einzugreifen. Ein Spieler kann nicht abseits stehen, wenn er sich in der eigenen Spielhälfte befindet; ebenso wenn er bei einem Einwurf oder Eckstoß gesteuert wird.

Wenn ein Spieler im Abseits erwischt wird, signalisiert der Schiedsrichter einen Freistoß und das Abseitssymbol erscheint zusammen mit dem Namen des betreffenden Spielers. Der Freistoß wird von der Stelle ausgeführt, wo der Spieler gestanden hat.

Wenn diese Option AUSgeschaltet ist, ist das Spiel flüssiger mit weniger Freistößen und mehr Torchancen.


 **Randbemerkung:** Wenn die Abseits-Option EINgeschaltet ist, ahndet der Schiedsrichter alle Abseitsstehenden mit einem Freistoß, auch wenn die Foul-Option ausgeschaltet ist.

FREISTÖßE

Freistöße werden für Fouls und technische Regelverstöße verhängt. Dies schließt gefährliche oder späte Tacklings, einen Spieler vom Ball wegstoßen und Abseits ein (Lesen Sie hierzu auch das Kapitel Abseits, um mehr Informationen darüber zu erhalten.)

Wenn Sie einen Freistoß erhalten, wird der Ball dort platziert, wo der Regelverstoß stattfand, so daß man keine Chance hat, ein paar Meter durch Vorwärtstrappeln mit dem Ball, zu gewinnen. Ein Spieler wird automatisch für den Freistoß herangezogen. Der von einem menschlichen Spieler kontrollierte Fußballer, der dem Regelverstoß am nächsten stand, bekommt den Freistoß.

- Drücken Sie die Richtungstasten in die Richtung, in die Sie den Ball schießen wollen. Drücken Sie **X**, für einen kurzen Freistoß zu einem nahen Teamkameraden. Wenn Sie sich in Schußweite befinden, drücken Sie **A** für einen direkten Freistoß auf das Tor.

 **Randbemerkung:** Gegnerische Spieler müssen etwa zehn Meter vom Ball entfernt sein bis der Freistoß durchgeführt wurde.

STRAFSTÖßE

Man bekommt einen Elfmeter zugesprochen, wenn ein Regelverstoß, der einen Freistoß wert wäre, im Sechzehnmeterraum stattfand. So resultiert aus einem Foul eines Verteidigers an einem Gegner im eigenen Strafraum ein Strafstoß.

HALTEN EINES STRAFSTOßES

Der Ball wird automatisch auf dem Elfmeterpunkt platziert. Nur der Torhüter und der gegnerische Spieler, der den Strafstoß ausführen wird, dürfen sich im Strafraum aufhalten. Die außen stehenden Spieler dürfen den Strafraum nicht betreten, bevor nicht der Strafstoß ausgeführt wurde. Auch mit einem Computer-Torhüter haben Sie den Strafstoß selbst zu halten.

- Wenn der Ball geschossen wird, drücken Sie die Richtungstasten nach **links / rechts** und drücken Sie **B**, um sich in die Ecke zu werfen, von der Sie hoffen, daß es die richtige ist.

SCHIEßEN EINES STRAFSTOßES

- Der Computer nominiert automatisch einen Strafstoßschützen, der dann im Strafraum bereit für den Schuß steht. Drücken Sie **B**, um den Spieler auszuwechseln
- Drücken Sie **A**, um zu schießen; benutzen Sie die Richtungstasten, um den Ball in der Luft zu steuern.

Wenn mehr als ein Spieler pro Team von menschlicher Hand kontrolliert werden, bekommt der gefoulte Spieler den Strafstoß zugesprochen.

VERWARNUNGEN

Wenn der Schiedsrichter ein Foul als besonders brutal und rücksichtslos einschätzt, wird er dem schuldigen Spieler auch eher die gelbe Karte zeigen. Das Spiel hält kurz an, während der Schiedsrichter sich den Namen des Spielers notiert.

Wiederholungstäter bekommen auf jeden Fall die rote Karte gezeigt. Das Spiel wird kurz unterbrochen und der schuldige Spieler wird vom Platz gestellt. Ein vom Platz gestellter Spieler kann nicht durch einen Ersatzspieler ausgetauscht werden, deshalb muß das Team, wenn das Spiel weitergeht, mit nur zehn Spielern auf dem Feld weiterspielen. (Es ist möglich mit bis zu sieben verbleibenden Spielern zu spielen.)

ERZIELEN VON TOREN

Es gibt nur einen Weg bei FIFA International Soccer zu gewinnen, und das funktioniert, indem man den Ball ins Tornetz der gegnerischen Mannschaft bringt. Tatsächlich muß der Ball nur die unsichtbare, vertikale Linie zwischen den Pfosten durchbrechen. Während der Ball zwar nicht auf dem Netz auftreffen muß, muß doch der ganze Ball die Torlinie überschritten haben.

Wenn das Feiern eines Tores ausklingt, wird der Ball auf den Anstoßpunkt zurückgebracht, um das Spiel mit einem erneuten Anstoß weiterzuspielen.

HALBZEIT

Wenn der Schiedsrichter das Ende der ersten Halbzeit signalisiert, verlassen beide Teams das Feld und der Halbzeitbericht erscheint. Dieser stellt ausführliche Informationen über die erste Halbzeit zur Verfügung: Tore, Torschüsse und Gehaltene Torschüsse.

- Um zum Spieloptionen-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie **START**.

SPIELLENDE / ABSCHLIEßENDER BERICHT



Wenn der Schlußpfiff ertönt, erscheint der Abschlußbericht. Er beinhaltet dieselben Informationen wie der Halbzeitbericht - Tore, Torschüsse, Gehaltene Torschüsse und ein Paßwort (vergessen Sie nicht, sich das Paßwort sorgfältig zu notieren). Der Abschlußbericht beinhaltet des weiteren den Namen, die Nummer und das Team des Mann des Tages, den wertvollsten Spieler des gerade beendeten Spieles

CREDITS

Entwickelt und produziert von **Extended Play Productions**

Chef-Programmierer: **Erik Kiss**

Programmierer: **Kevin Pickell, Bill Fowler**

Chef-Grafiker: **David Adams**

Grafiker: **Laura Parr, Suzan Germic**

Musik und Soundeffekte: **Jeff Dyck**

Sound-Technologie: **Alan Stewart**

Produzent: **Bruce McMillan**

Entwicklungsüberwachung: **Ken Lam**

Assistierender Produzent: **Marc Aubanel**

Produkt-Manager: **Neil Thewarapperuma, Chip Lange**

Tester: **Justin Cooney, David Costa, Wayne Duguay, Marcin Karasinski,**

Jonathan Kawaguchi, Lee Patterson, Len Paul, John Santamaria, Matt

Stuart und Burton Tam

Handbuch: **Neil Cook, Michael Humes**

Deutsche Übersetzung: **Guido Tommasone**

Qualitätsüberwachung: **Jon Bruce, Terrence Chin**

Vielen Dank an: **Joey Della-Savia, Jan Tian, Rick Friesen, Matt Webster, Joss**

Ellis, Adrienne Travica und Electronic Arts (Canada), Technik und Finanzen

und Admin Services

Wo nicht anderweitig ausgewiesen, gilt für alle Software und Dokumentation: © 1994

Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Das FIFA-Logo ist © 1977 FIFA/DEVHLE. Benutzt unter Lizenz von Electronic Arts.

EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, StadiumSound und If It's In The Game, It's In The Game sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **LAGUNA Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundeskreis** und haben folgende Vorteile:

- * Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 62067** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- * Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

IHR LAGUNA-TEAM

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O	
Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?	Haben Sie das Spiel: (a) gekauft (b) geschenkt bekommen
Name _____	Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der der Anlaß zum Kauf?
Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?	<input type="checkbox"/> Empfehlung durch Bekannte
<input type="checkbox"/> 1x im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Halbjahr	<input type="checkbox"/> Empfehlung des Verkäufers
<input type="checkbox"/> mehrere im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Jahr	<input type="checkbox"/> Test in Fachmagazinen
<input type="checkbox"/> 1x im Quartal	<input type="checkbox"/> Verpackung
	<input type="checkbox"/> Andere Gründe: _____

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname _____

Name _____

Alter: _____

Str./Nr. _____

Name des gekauften Spieles: _____

PLZ/Ort _____

Kaufdatum lt. Beleg: _____

Telefon _____

Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.
LAGUNA VIDEOSPIELE

Am Südpark 12

W - 6092 Kelsterbach

(65451 Kelsterbach ab dem 01.07.93)

Tel. 06 107 / 930-200

Fax 06 107 / 930-230

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 62 067 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.